



RIAS KARAKTER TOKOH SUGRIWA DALAM PERGELARAN TATA RIAS
THE FUTURISTIC OF RAMAYANA

PROYEK AKHIR

**Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Ahli Madya Program Studi Tata Rias Dan Kecantikan**



DISUSUN OLEH :

Indah Rosiana Dewi

NIM. 08519131032

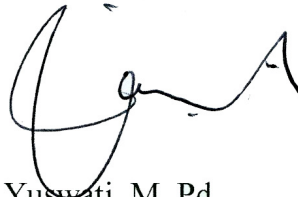
**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2011**

LEMBAR PERSETUJUAN PROYEK AKHIR

Proyek Akhir yang berjudul RIAS KARAKTER TOKOH SUGRIWA DALAM PERGELARAN TATA RIAS *THE FUTURISTIC OF RAMAYANA* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan.

Yogyakarta, Juni 2011

Dosen Pembimbing,



Yuswati, M. Pd

NIP: 19540224 198203 2 002

LEMBAR PENGESAHAN

RIAS KARAKTER TOKOH SUGRIWA DALAM PERGELARAN TATA RIAS *THE FUTURISTIC OF RAMAYANA*




PROYEK AKHIR

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

Indah Rosiana Dewi
08519131032

Telah Dipertahankan di Hadapan Dewan Penguji Proyek Akhir
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal: 23 Juni 2011
Dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya
Program Studi Tata Rias dan Kecantikan

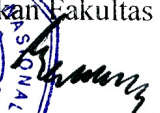
Susunan Panitia Penguji

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji :	Yuswati, M.Pd		11 - Juli - 2011
Penguji :	Enny Zuhni Khayati, M.Kes		13 - Juli - 2011
Sekretaris :	Elok Novita, S.Pd		11 - Juli - 2011



Yogyakarta, Juli 2011

Dekan Fakultas Teknik


Warden Suyanto, Ed. D

NIP. 19540810 197803 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Indah Rosiana Dewi

NIM : 08519131032

Prodi : Tata Rias dan Kecantikan

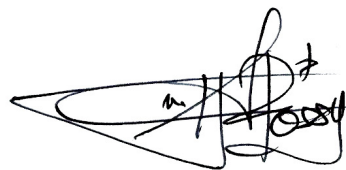
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik

Menyatakan bahwa Proyek Akhir dengan judul RIAS KARAKTER TOKOH SUGRIWA DALAM PERGELARAN TATA RIAS *THE FUTURISTIC OF RAMAYANA* adalah hasil karya saya sendiri, tidak berisi materi yang ditata dan disusun oleh orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan pengembangan olahan hasil kreativitas saya. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Juni 2011

Yang menyatakan,



Indah Rosiana Dewi
NIM: 08519131032

RIAS KARAKTER TOKOH SUGRIWA DALAM PERGELARAN TATA RIAS *THE FUTURISTIC OF RAMAYANA*

Oleh:

**Indah Rosiana Dewi
08519131032**

ABSTRAK

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk: 1) Merancang dan menata kostum pada tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*, 2) Merancang dan merias karakter pada tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*, 3) Merancang dan menata rambut tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*, 4) Menampilkan kostum, Tata Rias Karakter dan Penataan Rambut Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*.

Metode yang digunakan untuk Rias Karakter Tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana* memiliki beberapa tahap diantaranya: 1) Merancang disain dengan cara mencari kajian tentang alur cerita, mempelajari tokoh, mencari sumber ide, mencari kajian tentang *futuristic*, menata kostum pada tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*, 2) Merancang konsep rias karakter dengan cara memahami karakter tokoh, mencari kajian tentang tema *futuristic*, mengkaji teori rias karakter, merias karakter pada tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*, 3) Mengkaji tentang teori, memahami karakter tokoh, mendisain penataan rambut dan menata rambut tokoh Sugriwa pada pelaksanaan Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*, 4) Mengkaji konsep tarian, tata panggung dan *lighting*.

Hasil Proyek Akhir ini berupa Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana* yang meliputi: 1) Hasil dan penataan kostum tokoh Sugriwa secara keseluruhan telah sesuai dengan rancangan kostum tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana* 2) Hasil rias karakter secara keseluruhan telah sesuai dengan rancangan rias karakter tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana* 3) Hasil dan penataan rambut tokoh Sugriwa secara keseluruhan telah sesuai dengan rancangan penataan rambut tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana* 4) Hasil dari Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana* sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

CHARACTER MAKE-UP OF SUGRIWA IN THE PERFORMANCES MAKE-UP FUTURISTIC OF RAMAYANA

By:

Indah Rosiana Dewi
08519131032

ABSTRACT

Making Final Project aims to: 1) Designing and arranging costumes on the character make-up of Sugriwa in The Performances Futuristic of Ramayana, 2) Designing and dressing character make-up of Sugriwa in The Performances Futuristic of Ramayana, 3) Designing and hair character make-up of Sugriwa in The Performances Futuristic of Ramayana, 4) Displays costume, Character Makeup and Hair character make-up of Sugriwa in The Performances Futuristic of Ramayana

The method used to character make-up of Sugriwa in The Performances Futuristic of Ramayana has several stages including: 1) Designing the design by looking for the study of plot, character study, looking for a source of ideas, search for reviews about the futuristic, setting the character costumes in Sugriwa in Performance Makeup The Futuristic of Ramayana, 2) Designing the concept of dressing characters by understanding the character, search for reviews about the futuristic theme, examines the theory of character makeup, make up a character on the character in Performance Makeup Sugriwa The Futuristic of Ramayana, 3) Assessing the theory, to understand the character, design and hair styling Sugriwa figures on the implementation of the Performance Makeup The Futuristic of Ramayana, 4) Review the concept of dance, stage settings and lighting.

The results of this Final Project character make-up of Sugriwa in The Performances Futuristic of Ramayana which include: 1) the results and ordering costumes Sugriwa overall figures are in accordance with the design costumes Sugriwa figures in Performance Makeup The Futuristic of Ramayana 2) results of dressing the characters as a whole has been in accordance with dressing the design of the character in Performance Makeup Sugriwa The Futuristic of Ramayana 3) Results and grooming Sugriwa overall figures are in accordance with the design of grooming leaders in Performance Makeup Sugriwa The Futuristic of Ramayana 4) Results of Performance Makeup The Futuristic of Ramayana accordance with the plans that have been made.

PERSEMBAHAN

1. *Matur sembah nuwun kagem Agunging Gusti Allah lan kawelasanipun,*
2. *Kanjeng Romo kaliyan Ibu, ingkang sampun paring pangestu lan wejangan-wejanganipun,*
3. *Kang Mas Aris Setiawan ingkang sampun setiya tuhu kagem winih tresna ing manah,*
4. *Sedaya para rencang ingkang sampun nyengkuyung anggone mlampah.*

MOTTO

*Jika wanita sanggup menampilkan keistimewaanannya, ia akan
menjadi seorang tokoh.*

(Pakubuwono IX)

*Jika kaum muda bersatu dan bekerja sama maka hasil
pekerjaan kita akan jauh lebih besar.*

(Raden Ajeng Kartini)

*Perlu lalui perjuangan yang panjang, cucuran keringat, linangan
air mata, senyum keikhlasan dan ucap harapan kepada Tuhan
demi suatu proses kedewasaan hidup.*

(Penulis)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga Proyek Akhir yang berjudul “Rias Karakter Tokoh Sugriwa Dalam Pergelaran Tata Rias The Futuristik of Ramayana” ini dapat terselesaikan dengan baik. Proyek akhir ditulis sebagai persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya Program Studi Teknik Tata Rias dan Kecantikan.

Selama penyusunan proyek akhir ini, penulis banyak sekali mendapat bantuan, dorongan dan petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rohmad Wahab, M. A. selaku rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Wardan Suyanto, Ed. D. selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Sri Wening, M. Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Yuswati, M. Pd selaku ketua Program Studi Teknik Tata Rias dan Kecantikan, sekaligus pembimbing proyek akhir yang selalu membimbing dan memberi arahan kepada penulis untuk menjadi lebih baik.
5. Enny Zuhni Khayati, M. Kes selaku Penguji Proyek Akhir
6. Elok Novita, S. Pd selaku Sekretaris Proyek Akhir sekaligus Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi kepada penulis.
7. Sanggar Tari Bayu Badjra yang telah menjalin kerja sama yang baik.

8. Adik Jordan selaku pemain tokoh Sugriwa yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikirannya.
9. Seluruh dosen Program Studi Teknik Tata Rias dan Kecantikan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
10. Semua pihak yang turut membantu dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Terselesainya proyek akhir ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, maka dari itu bagi yang berkenan membaca dan mempunyai pengetahuan yang lebih dari penulis diharapkan memberikan saran dan kritik demi perbaikan laporan proyek akhir ini kedepannya.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas bantuannya yang telah diberikan secara langsung maupun tidak langsung demi terselesaikannya laporan proyek akhir ini. Semoga laporan proyek akhir ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan.....	10
F. Manfaat.....	11
G. Keaslian Gagasan.....	12
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kostum Tari.....	13
1. Filosofi Warna Kostum.....	14
2. Unsur-unsur Disain.....	17
3. <i>Assesories</i> Dalam Kostum Tari.....	17
B. Tata Rias.....	20
1. Sejarah Perkembangan Rias.....	20
2. Macam-macam Riasan Menurut Kesempatan dan Kegunaannya.....	21
3. Sumber Ide Riasan.....	28
C. Penataan Rambut.....	33
D. Pergelaran Dramatari.....	35
1. Alur Cerita.....	35
2. Tata Panggung.....	41
3. Tata Lampu.....	43
4. Susunan Kepanitiaan dalam Pergelaran.....	45

BAB III KONSEP RANCANGAN

A. Konsep Rancangan Kostum Sugriwa	49
1. Konsep Rancangan Kostum Tokoh Sugriwa	49
2. Accessories Kostum Tokoh Sugriwa	51
B. Konsep Rancangan Tata Rias Karakter Tokoh Sugriwa.....	51
1. Konsep Rancangan Keseluruhan Tata Rias Karakter Tokoh Sugriwa	51
2. Diagnosa dan Koreksi Wajah.....	54
3. Konsep Rancangan Alat, Bahan dan Kosmetik <i>Make up</i> Pada Tokoh Sugriwa.....	57
C. Konsep Rancangan Penataan Rambut Tokoh Sugriwa.....	59
1. Rancangan Penataan Rambut Tokoh Sugriwa	59
2. Konsep Rancangan Alat dan Kosmetik Penataan Rambut Pada Tokoh Sugriwa.....	60
D. Konsep Rancangan Pergelaran Tata Rias <i>The Futuristic of Ramayana</i>	60

BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Pembahasan Kostum Tokoh Sugriwa Dalam Pagelaran Tata Rias <i>The Futuristic of Ramayana</i>	64
B. Hasil dan Pembahasan Rias Karakter Tokoh Sugriwa Dalam Pagelaran Tata Rias <i>The Futuristic of Ramayana</i>	66
C. Hasil dan Pembahasan Penataan Rambut Tokoh Sugriwa Dalam Pagelaran Tata Rias <i>The Futuristic of Ramayana</i>	67
D. Hasil dan Pembahasan Pagelaran Tata Rias <i>The Futuristic of Ramayana</i> ..	35

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan.....	69
B. Saran	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Skema Warna.....	16
Gambar 2: Sumber Ide Kostum	19
Gambar 3: Siamang	30
Gambar 4: Wayang Kulit Tokoh Sugriwa	40
Gambar 5: Lampu <i>Follow</i> atau <i>Spot</i>	43
Gambar 6: Lampu <i>Strip</i>	44
Gambar 7: Rancangan Kostum Atasan Tokoh Sugriwa.....	49
Gambar 8. Rancangan Kostum Bawahan Tokoh Sugriwa	50
Gambar 9: Rancangan Tata Rias Karakter Tokoh Sugriwa	52
Gambar 10: Rancangan Alis tokoh Sugriwa	52
Gambar 11: Rancangan <i>Make up</i> pada Mata Tokoh Sugriwa.....	53
Gambar 12: Rancangan Bentuk Hidung Tokoh Sugriwa	53
Gambar 13: Rancangan Bentuk Mulut Tokoh Sugriwa	54
Gambar 14: Bentuk Wajah Model.....	54
Gambar 15: Bentuk Mata Model Menurun	55
Gambar 16: Korektif Alis Tebal.....	55
Gambar 17: Korektif Hidung Besar Menjadi Pesek.....	56
Gambar 18: Korektif Bibir	56
Gambar 19: Rancangan Tata Rambut Tokoh Sugriwa dari Samping	60
Gambar 20: Kosum Sugriwa Keseluruhan	65
Gambar 21: Hasil Riasan Tokoh Sugriwa Secara Keseluruhan	66
Gambar 22: Hasil Penataan Rambut Tokoh Sugriwa Tampak Samping.....	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kesenian budaya di Yogyakarta kini sedang mengalami krisis kreativitas maupun kuantitas pentas. Kurangnya apresiasi dari kalangan remaja yang membuat tenggelam kesenian Yogyakarta. Yogyakarta memiliki banyak kesenian yang mengandung pesan moral. Hal itu teraktualisasi dalam cerita Ramayana. Cerita Ramayana sekarang dikemas menjadi tayangan TV, buku dongeng ataupun buku pendidikan untuk menjadikan dasar kuat hidup bermasyarakat bagi anak-anak penerus bangsa.

(Kedaulatan Rakyat. Minggu Legi 3 April 2011. Hal: 16)

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan kesenian budaya. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Beraneka jenis budaya yang dimiliki oleh bangsa ini, seperti: sendratari Ramayana, Tari Reog Ponorogo, Tari Pendet Bali, Wayang orang dan alat musik Gamelan dari Jawa. Zaman modern seperti ini telah mengubah kehidupan masyarakat. Para generasi muda telah melupakan kebudayaan asli Indonesia. Tingginya teknologi dan kurangnya rasa Cinta Tanah air membuat para kaum muda menjauh dari kebudayaan tradisional serta berakibat pada masalah pengklaiman budaya Indonesia.

(www.imbalo.wordpress.com/2009/08/24/daftar-kalin-negara-lain-atas-budaya-indonesia/)

Pada tahun 60an, Indonesia sangat bangga memiliki seni pertunjukan berupa wayang uwong. Wayang orang berjaya pada tahun 60an hingga akhir pemerintahan Orde Baru. Wayang uwong merupakan kebudayaan asli dari Indonesia pada umumnya dan tanah Jawa pada khususnya, tetapi pada saat ini wayang orang mulai ditinggalkan oleh masyarakat Indonesia. Strategi bisnis hiburan dalam masyarakat urban dan banyaknya pilihan dalam mencari hiburan yang realistis, menjadi suatu tantangan untuk menjadikan wayang orang sebagai aspirasi hidup bagi generasi muda.

(<http://sosbud.kompasiana.com/2011/05/26/eksistensi-wayang-orang-di-tengah-urbanisme/>)

Cerita Ramayana adalah legenda dari India yang menjadi seni budaya Indonesia saat peradaban agama Hindu. Kisah Ramayana mulai disosialisasikan dalam bentuk pementasan wayang wong yang diadakan oleh PT. Taman Wisata Candi Borobudur & Prambanan. Pementasan Ramayana di Prambanan dikemas dalam suatu Sendratari dan penataan kostum serta tata rias yang diterapkan masih mengacu pada prinsi-prinsip wayang wong. kisah Ramayana sendiri mempunyai banyak versi, di Yogyakarta cerita Ramayana berpedoman pada versi Walmiki. Kisah Ramayana versi walmiki menceritakan kisah cinta antara Rama Wijaya dan Dewi Shinta. (Menurut Moehkardi, 1994: 36)

Cerita Ramayana bermula pada sayembara yang diadakan oleh Raja Janaka untuk merebutkan putrinya yang bernama Shinta. Akhirnya sayembara itu dimenangkan oleh putera Dasarata yang bernama Rama Wijaya. Seorang ksatria muda yang lemah-lembut dan tampan, akhirnya Dewi Shinta diboyong

ke Kerajaan Ayodya. Tidak lama kemudian Rama diasingkan dan dibuang ke hutan. Dalam perjalanan itulah Shinta diculik oleh Rahwana dan dibawa ke Kerajaan Alengka. Kerajaan Alengka merupakan kerajaan para raksasa dan Rahwana yang menjadi rajanya.

Goa Kiskenda merupakan suatu Kerajaan Kera, dimana Sugriwa sebagai raja para kera dari Kiskenda. Sugriwa diusir oleh saudaranya Subali yang merampas tahta dan istrinya (Dewi Tara), dengan bantuan Rama dalam suatu perang tanding Sugriwa berhasil membunuh Subali. Sejak itu Sugriwa kembali menjadi raja Kiskenda dan Anggada (putra Subali) diangkat sebagai putra mahkota. Sugriwa mempunyai panglima perang yang sakti bernama Hanuman. Rama dan Sugriwa menugaskan Hanuman untuk mencari keberadaan Shinta.

Shinta diculik oleh Rahwana, untuk dapat menyelamatkan Shinta pasukan kera bergotong-royong membendung lautan, membuat jembatan menuju Kerajaan Alangka. Sesampainya di Alangka pasukan Rama langsung menyerang pasukan Rahwana, terjadilah Perang Brubuh yaitu perang besar antara Rama, Leasmana dan Sugriwa melawan Rahwana, Indrajid serta Kumbakarna. Tewaslah Rahwana oleh panah pusaka Rama Wijaya pada saat Perang Brubuh berlangsung. Setelah Rahwana tewas Shinta dapat bertemu kembali dengan Rama. Tetapi Rama tidak bisa menerma kembali Shinta karena Rama menganggap Shinta sudak ternoda oleh Rahwana. Shinta yang tidak terima dengan penolakkan Rama akhirnya dengan rela bersedia untuk membakar diri demi membuktikan kesetiaan dan kesuciannya.

Sugriwa dalam Ramayana merupakan seorang manusia berwujud kera. Nama Sugriwa dalam bahasa Sansekerta mempunyai arti “Leher yang Tampan”. Sugriwa ialah raja kera dari Kiskenda dan merupakan seekor wanara atau kera. Sugriwa bertemu Rama saat Rama sedang dalam perjalanan mencari Shinta. Hubungan Sugriwa dan Rama sangat baik, mereka saling membantu untuk merebut istri-istri mereka yang sama-sama diambil oleh orang lain. Persamaan nasib itulah yang membuat Sugriwa setia mendampingi Rama hingga bertemu kembali dengan Dewi Shinta.

Penampilan Sugriwa dalam Sendratari Ramayana Prambanan sangat mencerminkan prinsip-prinsip wayang wong yang masih melekat kental dalam sajian pementasan secara keseluruhan. Wayang wong yang terkenal dalam tahun 60an, kini sudah tidak diminati oleh para remaja masa kini karena wayang wong dianggap tidak dapat mengikuti perkembangan zaman dan *trend* yang slalu dinamis. Pada hal Ramayana merupakan kisah yang *legendaries*, mengandung sejarah dalam peradaban agama Hindu di Indonesia.

Menurut informasi yang didapat dari kantor pemasaran Komplek Taman Wisata Candi Prambanan dan Borobudur, pagelaran Ramayana yang ditampilkan dalam bentuk sendratari di komplek candi Prambanan mayoritas pengunjung ialah para turis mancanegara dan pelajar SMP yang *Study Tour* dari luar kota. Kurangnya minat para generasi muda pada pertunjukan Ramayana dapat terlihat dari grafik pengunjung yang ada di kantor pemasaran Sendratari Ramayana Prambanan. Kaum muda zaman sekarang sangat

menyukai hal-hal yang bersifat modern dan mengikuti *trend* yang sedang berkembang serta tahun-tahun mendatang.

Tahun-tahun yang akan datang dikenal dengan era *futuristic*. Era *Futuristic* adalah masa yang akan datang yang penuh dengan teknologi yang canggih dan tidak ada lagi unsure alam. Semua ini terjadi karena kesediaan Sumber Daya Alam yang semakin langka. Warna yang dominan pada era *futuristic* ialah warna logam yang terdiri dari silver, emas muda dan tembaga. Sendratari Ramayana yang klasik dan monoton akan dicoba dikembangkan menjadi Dramatari dengan konsep *futuristic* yang serba modern.

(<http://www.taaz.com/beauty/extreme-looks/hallowe-and-costume/futuristic-makeup-looks.html>)

Era *futuristic* sangat kental sekali dengan warna logam, diantaranya ialah warna silver. Seperti pada *trend make up* tahun 2011 yang masih mempertahankan warna-warna *soft*. Warna-warna *soft* dan silver ini sangat bertolak belakang dengan konsep *make up* panggung yaitu riasan harus tajam, garis-garis wajah tegas, warna-warna yang dipakai kuat agar para penonton dapat melihat tata rias yang ditampilkan dengan jarak jauh antara panggung dan penonton. Pemilihan kosmetik juga harus diperhitungkan, Warna yang akan digunakan dalam pentas juga harus sesuai dengan tema dan tokoh yang didapat. Menyatukan kedua prinsip antara *make up* panggung yang mengharuskan hasil riasan yang tajam dan *trend make up* 2011 yang identik dengan warna *soft* akan menjadi suatu tantangan bagi seorang perias.

Tata panggung pada suatu pementasan harus dibuat dengan perhitungan yang matang. Pemilihan bentuk panggung akan menjadi salah

satu faktor kenyamanan bagi penari. Ukuran panggung harus disesuaikan dengan pertunjukan yang akan dipentaskan serta kapasitas panggung yang harus sesuai. Selain jarak panggung, *lighting* juga berpengaruh suatu pementasan.

Lighting pada suatu pertunjukan mempunyai banyak warna. Tidak hanya satu warna, melainkan ada warna kuning, merah, hijau dan biru. Setiap warna mempunyai makna dan arti yang berbeda. Pemilihan warna pada *lighting* harus bisa menggambarkan situasi atau keadaan tertentu. Warna yang digunakan pada riasan harus menyesuaikan dengan warna *lighting*. Selain *lighting* juga terdapat properti dan *background* yang mewujudkan suatu kenyataan dalam cerita.

Property adalah komponen-komponen yang ada diatas panggung berguna untuk mendukung suatu cerita dan mewujudkan suatu masa yang *real*. Pemilihan *Property* dalam pertunjukan Sendratari Ramayana yang klasik dan monoton akan diubah kedalam Dramatari Ramayan *futuristic*. *Background* yang digunakan juga harus mengangkat tema *futuristic*. *Property* dan *background* yang bernuansa *futuristic* akan berjalan harmoni dukungan kostum yang bernuansa sama.

Kostum pada sedratari Ramayana menggunakan kostum klasik jawa yang tradisional, monoton dan terkesan pada zaman kerajaan Mataram. Sugriwa yang memiliki tubuh berbentuk manusia tetapi bermuka wanara atau kera, serta kostum nuansa *gold* yang menggambarkan zaman pada dahulu, untuk mengikuti trend zaman modern ini maka dibuatlah Sugriwa dengan versi yang baru, lebih nyata dan menyatu dengan zaman. Warna kostum akan

diubah menjadi silver untuk menggantikan warna emas. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan kostum dan *make up* pada sendratari Ramayana Prambanan menyesuaikan dengan *trend* warna pada saat ini.

Tata rias pada tokoh Sugriwa harus dapat memperkuat karakter atau watak Sugriwa itu sendiri. Pemilihan warna kosmetik yang dipilih harus mempunyai filosofi yang kuat, mendukung karakter Sugriwa, sesuai dengan kostum serta *lighting*. Kosmetik yang digunakan juga harus tahan lama, tahan dari keringat dan hasil riasan bagus jika terkena cahaya lampu. Tata rias dan tata rambut Sugriwa akan dibuat lebih *modern*, tanpa meninggalkan tokoh Sugriwa sebagai seorang raja.

Penataan rambut Sugriwa yang monoton dan sederhana akan diubah menjadi tatanan rambut yang sesuai dengan karakter Sugriwa yang dinamis. Tata rambut yang akan digunakan oleh Sugriwa dalam zaman *modern* menggunakan bahan, kosmetik dan teknik yang akan menghasilkan tatanan rambut era *futuristic*. Tatanan rambut dan *make up* yang serasi akan menampilkan tokoh Sugriwa yang lebih *modern*. Jarak antara panggung dan penonton juga berpengaruh pada penampilan saat dipanggung.

Di dalam pertunjukan banyak komponen yang harus digarap untuk keberhasilan suatu pertunjukkan. Keserasian dan harmonisasi antara tata panggung, *lighting*, *property*, kosum, *make up*, serta penataan rambut, sangat diperlukan untuk mendapatkan kesuksesan suatu pagelaran yang akan dibuat. Semua elemen yang ada dalam suatu pagelaran harus selalu berjalan

beriringan untuk mempertahankan kekompakan dan tema *futuristic* yang diusung, sehingga terwujud pagelaran yang apik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan, diantaranya:

1. Kurangnya apresiasi dan pemahaman remaja Yogyakarta tentang pesan moral yang terdapat pada cerita Ramayana.
2. Di zaman modern yang mempunyai teknologi tinggi kaum muda mulai meninggalkan kesenian budaya, khususnya wayang wong.
3. Sendratari Ramayana Prambanan banyak diminati oleh turis asing, sedangkan kaum remaja lokal kurang berminat.
4. Strategi bisnis hiburan dalam masyarakat urban dan banyak pilihan dalam mencari hiburan yang realistis, menjadi suatu tantangan untuk menjadikan wayang orang sebagai aspirasi hidup bagi generasi muda.
5. *Trend make up* 2011 yang soft bertolak belakang dengan prinsip *make up* panggung yaitu riasan harus tajam, akan menjadi tantangan tersendiri bagi seorang perias.
6. Pengembangan kostum tokoh Sugriwa dalam sendratari Ramayana Prambanan yang awalnya mengacu pada kostum wayang wong diubah menjadi kostum yang bernuansa *modern* dan *futuristic*.
7. Perhitungan jarak panggung dan penonton juga akan menentukan ketajaman pada hasil rias karakter.

8. Penataan *Lighting* dominan warna merah pada saat pentasan akan memberikan warna gelap terhadap kostum dan riasan Sugriwa yang menggunakan kostum serta *make up* dominan warna merah.
9. Pemilihan kosmetik yang tidak luntur oleh keringat dan warna kosmetik yang tepat, sesuai dengan karakter tokoh Sugriwa.
10. Rias Karakter Tokoh Sugriwa Dalam Dramatari *The Futuristic of Ramayana* yang sesuai tata panggung, *lighting*, *property*, kostum, tata rias, dan penataan rambut yang dapat mengimbangi gerak serta tari pada tokoh Sugriwa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas maka Rias Karakter Tokoh Sugriwa Dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana* yang sesuai tata panggung, *lighting*, *property*, kostum, tata rias, dan penataan rambut yang dapat mengimbangi gerak serta tari pada tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada maka dapat dibuat suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan menata Kostum pada tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*?
2. Bagaimana merancang dan menata Tata Rias Karakter pada tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*?
3. Bagaimana merancang dan menata rambut serta asesories pada tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*?
4. Bagaimana menampilkan kostum, tata rias karakter dan penataan rambut dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*?

E. Tujuan

Tujuan dari Tata Rias Wajah Karakter tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana* adalah:

1. Dapat merancang dan menata kostum pada tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*.
2. Dapat merancang dan merias karakter pada tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*.
3. Dapat merancang penataan rambut pada tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*.
4. Dapat menampilkan kostum, tata rias karakter dan penataan rambut dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*.

F. Manfaat

Proyek Akhir yang diselenggarakan memiliki beberapa manfaat yang baik bagi penulis, bagi program studi dan bagi masyarakat, manfaat dari penyelenggaraan proyek akhir ini diantaranya:

1. Akademik
 - a. Mempertanggung jawabkan skill yang didapat setelah 6 semester kuliah
 - b. Menjadi syarat lulus D3 Tata Rias dan Kecantikan
2. Sosial
 - a. Beban moral untuk melestarikan budaya
 - b. Menjaga keaslian kebudayaan tanah air
 - c. Mempertahankan ciri khas budaya demi kehormatan bangsa
3. Pribadi
 - a. Wadah untuk menyalurkan ide
 - b. Menggali kreatifitas yang tinggi
 - c. Sebagai bukti kerja keras dan usaha selama 3 tahun kuliah

G. Keaslian Gagasan

Penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul Rias Wajah Karakter pada Tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayanan*, Tugas Akhir ini dikembangkan dari Sendratari yang ada di candi Prambanan karena dalam Sendratari Ramayana yang ditampilkan pada pelataran Candi Prambanan identik dengan pewayangan, monoton dan tidak mengikuti perkembangan zaman. Tata Rias dan tata rambut disesuaikan dengan tokoh Sugriwa, gerak tari, tata panggung, tata *lighting*, *property* dan kostum pada tokoh Sugriwa. Tata Rias Wajah Karakter dan Penataan Rambut belum pernah dipublikasikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

Menurut Moehkardi (1994: 36) cerita Ramayana berasal dari India. Cerita Ramayana juga tersebar dinegara-negara Asia lainnya. Negara Laos, Kamboja, Muangthai, Vietnam, Burma, Cina dan Tibet. Berbagai versi Ramayana yang didunia sangat beragam. Cerita Ramayana disesuaikan dengan Negara masing-masing dan menurut adat atau budaya yang ada disetiap Negara. Di Indonesia, cerita Ramayana masuk melalui penyebaran agama Hindu. Dibuktikan dengan adanya relief pada candi Prambanan yang menggambarkan kisah Ramayana secara utuh.

Kisah Ramayana merupakan kisah yang menceritakan kisah cinta antara Rama Wijaya dan Dewi Shinta. Perjuangan Rama untuk merebut kembali istrinya yang telah diculik oleh Rahwana. Dalam perjuangan pencarian Shinta, Rama dibantu oleh pasukan kera yang dipimpin oleh Sugriwa. Sugriwa adalah raja kera dari Goa Kiskenda yang mempunyai sifat protagonis, ksatria, setia, agresif dan penuh nafsu. Watak dari seorang tokoh dalam suatu pertunjukan tari ditunjukkan melalui kostum yang digunakan.

A. Kostum Dramatari

Menurut Moehkardi (1994: 180) Kostum penari dalam sendratari Ramayana pada dasarnya juga sama dengan kostum wayang wong, tetapi lebih sederhana. Semua itu untuk memudahkan penari bergerak dan berekspresi. Dalam usaha menyederhanakan kostum wayang menjadi kostum penari maka beberapa bagian dari pakaian wayang dihilangkan atau tidak

digunakan. Secara umum warna kostum tari yang dipilih ialah berdasarkan warna yang memiliki makna dan sentuhan emosional. Filosofi warna untuk kostum penari:

1. Filosofi Warna Kostum

a. SILVER

Warna silver menyimbolkan intelektualitas dan teknologi yang tinggi. Warna ini banyak digunakan untuk menggambarkan millennium dan masa depan. Sebagai warna logam, silver mencerminkan jiwa muda pemakainya.

b. PUTIH

Warna putih menyimbolkan kesucian, karenanya sering digunakan pada upacara pernikahan, juga ketepatan, ketidak bersalahan, kebersihan, dan banyak digunakan di rumah-rumah sakit sebagai tanda kesetrilan.

c. MERAH

Warna merah menandakan hasrat, intensitas, dan keinginan besar untuk selalu maju. Juga menyimbolkan kehangatan, cinta, nafsu, power, dan energi. Dalam budaya oriental, merah sangat disukai karena memiliki arti bahagia.

d. COKELAT

Warna ini merupakan warna dari tanah dan bumi, melambangkan kepercayaan, kedewasaan, dan daya tahan. Warna natural ini

membawa kenyamanan bagi sekelilingnya sehingga banyak digunakan untuk mendekorasi ruangan.

e. HITAM

Warna hitam seringkali digunakan untuk menunjukkan kekuatan dan ketegasan seseorang. Banyak kemasan menggunakan warna hitam untuk memberi kesan elegan dan anggun.

f. KUNING

Warna kuning termasuk warna hangat yang membawa keceriaan bagi penggunanya. Namun warna kuning ini juga melambangkan optimisme, harapan, serta filosofi yang dalam.

g. HIJAU

Warna hijau termasuk dalam kelas warna ‘dingin’ dan membawa kesegaran pada mata. Hijau melambangkan kesegaran, kesehatan, kealamian, dan pembaharuan.

h. UNGU

Warna ini banyak dipakai kalangan kerajaan atau bangsawan, serta pemimpin-pemimpin romawi kuno. Dari latar belakang ini, tak heran bila ungu menandakan aura kekuatan dan kemegahan.

i. ORANGE

Perpaduan warna kuning dan merah ini, menyimbolkan energi, keseimbangan, dan kehangatan. Dipercaya dapat menambah nafsu makan sehingga warna ini banyak digunakan di rumah makan.

j. EMAS

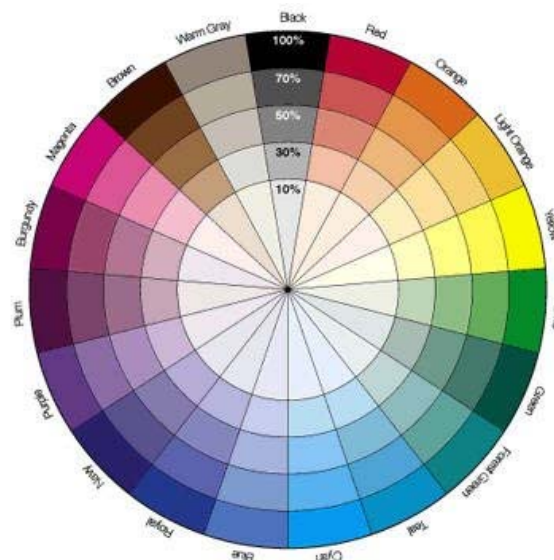
Warna emas yang diambil dari warna logam mulia ini menyimbolkan kemewahan dan kekayaan bagi penggunanya, juga menunjukkan kekekalan dan kesetiaan.

k. PINK

Warna pink atau merah muda ini berasal dari percampuran warna merah dan putih. Warna ini banyak dipakai sebagai lambang cinta kasih dan kefeminiman.

l. BIRU

Warna biru merupakan salah satu warna dasar dan melambangkan kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, serta keteraturan. Warna biru termasuk warna dingin dan membawa ketenangan bagi yang melihatnya.



Gambar 1: Skema Warna
(Sumber: <http://desaingratis.com/info/filosofi-warna/>)

2. Unsur-unsur Disain

Selain filosofi warna, unsur-unsur disain juga harus diperhatikan untuk menampilkan suatu tokoh yang diinginkan. Misalnya:

a. Garis Lengkung

Garis lengkung merupakan garis yang fleksibel, terkesan halus dan lemah. Oleh karena itu garis lengkung menunjukkan karakter yang feminim dan lembut.

b. Garis Diagonal

Garis diagonal merupakan garis lurus yang mengarah serong. Hal ini menunjukkan watak yang selalu dinamis atau aktif.

c. Garis Lurus

Garis lurus adalah garis yang terlihat kaku, paten dan tidak fleksibel. Garis lurus mempunyai makna tegas, pemberani, ksatria dan kukuh.

(<http://sunardipw.blogspot.com/2005/06/unsur-unsur-desain.html>)

3. *Assesories* Dalam Kostum Tari

Dalam kostum penari sering menggunakan asesories mulai dari kepala hingga kaki sebagai pelengkap penampilan, seperti:

a. Mahkota

Mahkota merupakan asesories kepala yang biasanya digunakan oleh seorang raja.

b. Sumping

Sumping merupakan asesories yang dikenakan pada telinga.

c. Kalung

Kalung merupakan asesories yang dikenakan pada leher.

d. Praba

Praba merupakan asesories yang dikenakan pada punggung. Biasanya digunakan oleh tokoh putra mahkota.

e. Kelat Bahu

Kelat bahu merupakan asesories yang dikenakan pada lengan.

f. Gelang

Gelang merupakan asesories yang dikenakan pada pergelangan tangan.

g. Gelang Binggel

Gelang binggel merupakan asesories yang dikenakan pada pergelangan kaki.

h. Kunca atau Dodot

Kunca atau dodot merupakan asesories yang digunakan pada pinggang bawah.

i. Sampur

Sampur merupakan asesories yang berupa selendang digunakan pada pinggang bawah.

Didalam prinsip dasar kostum penari yang hanya mengambil dari kostum wayang wong membuat suatu pertunjukan tari kurang menarik. Perlu adanya revolusi atau mencoba mengubah kostum tari agar layak untuk dinikmati pada zaman yang lebih *modern* ini. Pengembangan kostum tari yang klasik bisa dari pengembangan motif kain, warna

kostum, bentuk dan asesories, tanpa meninggalkan nilai-nilai yang terkandung didalam tarian itu sendiri. Watak dan identitas seorang tokoh dapat tercermin dari kostum yang digunakan. Sehingga dengan melihat penari diatas panggung kita sudah dapat menganalisa watak dari tokoh tersebut, seperti Sugriwa. Seekor ksatria nera yang memiliki watak protagonis.

Sumber ide untuk pembuatan kostum Sugriwa berasal dari kostum Ghoku dalam film *Dragonball*, yang terdiri dari rompi, obi, celana dan ekor. Ghoku merupakan manusia yang berwujud nera, memiliki ekor dan mempunyai sifat agresif serta ksatria. Pembuatan kostum menjadi pertimbangan untuk penataan rambut dan tata riasnya. Riasan yang dipilih harus sesuai dengan kostum. *Make up* karakter akan sesuai dengan kostum dan latar belakang watak tokoh itu sendiri.



Gambar 2: Sumber Ide Kostum
(Sumber: <http://www.indomanga.com/>)

B. Tata Rias

1. Sejarah Tata Rias

Tata rias wajah sudah dikenal masyarakat dunia semenjak ribuan tahun yang lalu, hal ini dapat diketahui melalui peninggalan-peninggalan kebudayaan yang ada. Manusia pada zaman purba telah mengenal teknik dasar tentang cara merias wajah secara sederhana. Mereka membuat kosmetik dari bahan yang tradisional dan sederhana.

(<http://wisatateater.blogspot.com/2011/03/tata-rias-teater.html>)

Menurut kebudayaan yang ada di Mesir Kuno, tata rias wajah sudah digunakan sejak dulu, terbukti dengan adanya relief-relief yang terukir dalam pyramid yang menggambarkan wanita cantik tampak seperti memegang kaca. Selain di Mesir, tata rias juga tampak nyata di kehidupan bangsa Arab. Bangsa Arab sering menggunakan celak untuk merias mata sekaligus untuk menjaga kesehatan mata karena keadaan alam di Arab yang berdebu dan berpasir. Bangsa Afrika dan India sering menggambar atau melukis bagian tubuhnya dengan menggunakan pacar ataupun tumbuhan disekitar.

Bangsa Indonesia sendiri mengenal tata rias sejak lama. Terbukti dari adanya kebudayaan daerah Kalimantan yang menggunakan bedak dingin untuk melindungi kulit wajah dari sinar matahari. Bedak dingin yang dipakai berasal dari beras dan campuran bahan-bahan tradisional lainnya. Pemerah bibir yang digunakan pada zaman dahulu berasal dari daun sirih, gambir dan kapur yang dilumatkan menjadi satu serta dioleskan

pada bibir. Penataan rambut pada zaman dahulu juga memanfaatkan air perasan daun waru. Caranya daun waru dilumatkan, disaring lalu dikenakan pada rambut.

Bahan utama yang digunakan untuk mempercantik diri diambil dari bahan-bahan dari alam. Seiring perkembangan zaman, tata rias mengalami perkembangan yang pesat. Perkembangan kosmetik dipacu dengan timbulnya kebutuhan tata rias untuk keperluan pembuatan film, pentas drama dan pertunjukan-pertunjukan lainnya.

Tata rias dalam suatu pentas harus diupayakan kesan kesatuannya antara postur tubuh penari dan karakter gerak tari yang akan ditampilkan. Pada prinsipnya penerapan dan pemilihan rias wajah pada penari selalu mendukung penampilan sajian karya secara keseluruhan. Tata rias merupakan suatu ketrampilan dalam bidang profesi yang menuntut seseorang untuk selalu belajar mengamati secara intensif dan pendekatan mengenai *style*.

Menurut Andiyanto, Rias wajah berfungsi untuk mengubah (*make over*). Perubahan ke arah lebih cantik dan sempurna. Pengertian rias wajah secara umum ialah suatu tindakan untuk menyempurnakan penampilan dengan cara menonjolkan kelebihan dan menutupi kekurangan dengan kosmetik dan teknik-teknik tertentu. Rias wajah terdiri dari berbagai macam sesuai dengan kesempatan yang akan dihadiri. Macam-macam rias wajah:

2. Rias Karakter

Menurut Djen Moch Soerjopranoto, dkk. *Make up* karakter adalah riasan yang diberikan kepada seseorang, disesuaikan dengan tokoh yang diperankan diatas panggung, tonil ataupun layar putih. Rias karakter ada yang bersifat realistis atau nyata dan ada yang bersifat nyata dan ada yang bersifat imajinasi. Karakter yang nyata adalah *make up* yang merubah usia seseorang lebih tua dari usia sebenarnya, dikenal sebagai karakter tua. *Make up* karakter rekaan adalah karakter binatang yang harus diperankan oleh manusia, karakter hantu, peri dan lain sebagainya.

Menurut Richard Corson dan James Glavan, “ *Before corrective make up is applied, the actor’s face should be analyzed to determine how it can be made more attractive*”. (Sebelum *make up* korektif diterapkan, wajah aktor harus dianalisis untuk menentukan bagaimana hal itu bisa dibuat lebih menarik). Karakter dibuat dengan tujuan merubah penampilan wajah menjadi karakter tertentu yang diinginkan, menciptakan karakter wajah berdasarkan imajinasi perias sesuai dengan kebutuhan pementasan. *Make up* karakter memiliki cirri-ciri antara lain goresan *make up* tajam dan tegas namun gradasi terlihat halus, warna-warna yang digunakan cenderung kontras sehingga hasil *make up* terlihat mencolok. Sebelum memulai *make up* karakter, ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu:

- a. Membuat disain make up karakter yang sesuai dengan kebutuhan. Sebelum mendisain sebaiknya analisa secara seksama pada objek yang diinginkan.
- b. Mempertimbangkan secara matang fakta-fakta yang memperkuat penampilan secara keseluruhan agar hasil *make up* sesuai dengan harapan.
 - 1) *Make* Keturunan atau ras: Asia, Negro atau Eropa.
 - 2) Usia: muda, dewasa atau tua.
 - 3) Watak atau kepribadian: tegas, lembut, ramah, sombong dan pemalu.
 - 4) Karakter orang yang sehat, sakit atau meninggal.
 - 5) Detail wajah: sempurna, memiliki tanda lahir, bekas luka atau cacat.
 - 6) Latar belakang waktu: zaman lampau, masa kini atau masa depan.
 - 7) Latar belakang lingkungan: pedesaan atau perkotaan.
 - 8) Latar belakang pendidikan.

Make up karakter jenisnya sangat beragam, karena make up yang diwujudkan disesuaikan dengan banyak kebutuhan, antara lain:

- 1) Rias karakter Orang Tua

Rias wajah yang mempertegas garis kerutan pada wajah untuk memperkuat kesan tua.

- 2) Rias karakter Gembel

Rias wajah yang bertujuan untuk memperkuat karakter gembel.

3) Rias karakter Hantu atau *Halloween*

Rias wajah yang dibuat untuk memperkuat karakter hantu yang diinginkan.

4) Rias karakter Wayang

Rias wajah wayang merupakan rias wajah yang sering digunakan dalam pementasan wayang wong dan menerapkan prinsip-prinsip baku dalam rias wayang.

5) Rias karakter *Animal*

Rias wajah *animal* adalah rias wajah yang berpedoman pada salah satu anatomi hewan yang akan dibuat. Hal-hal yang perlu diperhatikan sebelum *make up* karakter animal yaitu:

- a) Pelajari gambar atau foto yang menjadi acuan *make up*, analisa dengan baik setiap detailnya.
- b) Pelajari bagian-bagian dari wajah binatang yang akan dibuat.
- c) Pemilihan warna kosmetik disesuaikan dengan karakter binatang yang akan dibuat.

Rias wajah yang digunakan pada kesempatan khusus atau pada wajah yang khusus. Jenis-jenis rias wajah khusus:

a. Rias wajah Cikatri

Rias wajah pada muka cacat, seperti: bekas luka, jahitan, tahi lalat, dll)

b. Rias Wajah Fantasi

c. Rias Wajah Geriatri (Rias wajah orang tua)

d. Rias Wajah Badut

Rias wajah badut adalah rias wajah yang dibuat tidak realistis dan berlebihan namun tetap selaras dengan karakter badut yang lucu dan menghibur dengan menggunakan warna-warna kontras serta goresan yang tegas. Rias wajah badut terdiri dari badut periang, pemurung dan badut pemalu.

e. Rias Wajah Film atau TV

Rias Wajah Film atau TV adalah rias wajah yang dibuat untuk memperkuat karakter pemain dalam proses pembuatan film dan TV.

f. Rias Wajah Foto

Rias Wajah foto adalah rias wajah dengan penekanan-penekanan khusus pada relief wajah untuk menghilangkan kesan datar pada wajah dengan menerapkan prinsip *shading* dan *thinting*, sehingga tercipta dimensi wajah yang jelas.

g. Rias Wajah *Disco*

Rias wajah *disco* adalah rias wajah yang di gunakan untuk kesempatan *disco*. *Disco* diadakan pada ruangan yang gelap dengan binar-binar lampu aneka warna, sehingga *make up* harus menyesuaikan.

h. Rias Wajah Panggung

Menurut Richard Corson dan James Glavan, *Stage make up* adalah rias wajah yang dibuat untuk menunjang penampilan seseorang diatas panggung dan menonjolkan karakter watak yang diperankan.

“Since a make up seen on a stage under colored lights never looks the same as it did in the dressing room mirror, it is to the actor’s advantage to know what effect various colors of stage light are likely to have on his or her make up so that he or she can make appropriate adjustments”.

(Karena make up terlihat di atas panggung di bawah lampu berwarna tidak pernah terlihat sama seperti yang dilakukan di cermin ruang ganti, itu adalah untuk keuntungan aktor untuk mengetahui apa efek berbagai warna cahaya panggung yang cenderung pada make up itu sendiri, sehingga ia dapat membuat riasan yang sesuai). Tujuan tata rias panggung adalah:

- 1) Meniadakan efek-efek jarak antara penonton dan pemain diatas panggung, dipandang dari aspek definisi wajah.
- 2) Mengimbangi intensitas lampu-lampu panggung yang menghanyutkan pewarnaan wajah natural.
- 3) Membuat rias wajah yang wajar sehingga tidak terlihat sebagai rias wajah buatan sehingga pemain pemain tidak kehilangan karakteristik perannya jika dipandang dari jarak yang jauh.

Fungsi rias wajah panggung sesuai dengan tujuan rias wajah tersebut yaitu:

- 1) Rias wajah sebagai alat ekspresionistik

Rias wajah yang menggunakan produk atau peralatan yang secara akurat melukiskan karakter atau lakon seperti kehidupan nyata. Contohnya: rias wajah untuk membuat seseorang tampil sebagai

tokoh politik Indonesia, maka rias wajah harus dibuat sedekat atau mirip dengan subyek aslinya.

2) Rias wajah sebagai alat imprioristik

Rias wajah dibuat untuk membuat seseorang tampak seperti pelawak, binatang atau mainan. Sebuah rias wajah yang menonjolkan fantasia tau imajinasi seorang *make up* artis.

Pada rias wajah panggung, seorang perias harus memperhitungkan tebal dan tipisnya kosmetik yang diaplikasikan. Hal yang perlu diperhatikan dalam rias wajah panggung yaitu:

- 1) Semakin kecil ukuran gedung maka semakin dekat jarak antara panggung dan penonton. Umumnya diperlukan lebih sedikit pencahayaan, maka rias wajah yang dibuat harus disesuaikan agar terlihat lebih halus dan tetap tegas.
- 2) Semakin besar ukuran panggung, maka penekanan dan spesifikasi warna maupun goresan warna yang digunakan harus tegas serta lebih tajam.

3. Sumber Ide Riasan

Pembentukan atau penciptakan karakter yang sesuai dan terlihat sempurna maka perlu adanya analisa objek yang akan dijadikan acuan pada *make up* karakter terlebih dahulu. Analisa anatomi bentuk wajah binatang kera akan membantu untuk menentukan goresan-goresan kosmetik yang akan digunakan. Kera jenis siamang merupakan jenis binatang Primata yang dilindungi di Indonesia. Siamang adalah kera hitam

yang berlengan panjang dan merupakan seekor kera yang tangkas, sehinggalanya tidak ada predator yang bisa menangkapnya. Siamang mempunyai bulu berwarna hitam agak coklat kemerahan.



Gambar 3: Siamang
(Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Siamang>)

Siamang merupakan jenis primate yang dilindungi, siamang banyak ditemui di kawasan Asia Tenggara khususnya Semenanjung Malaysia dan Sumatera. Siamang yang terkenal dengan sifat agresif dan aktif memiliki cirri-ciri sebagai berikut:

a. Wajah

Siamang memiliki wajah yang mungil dan berbulu, sekitar mata berwarna gelap, mulut yang menonjol, serta hidung yang kecil.

b. Watak atau sifat

Siamang merupakan kera yang sangat aktif dan berenergi, siamang merupakan kera yang memiliki sifat kekeluargaan yang tinggi, saling melindungi antar anggota keluarga.

c. Rambut

Seluruh permukaan tubuh siamang tertutup bulu, kecuali pada bagian telapak tangan, ketiak dan telapak kaki.

d. Indera

Siamang memiliki indera yang mirip dengan manusia, seperti: indera pendengaran, pengelihatn, bau, rasa dan sentuhan.

e. Tangan dan kaki

Siamang memiliki jari tangan dengan empat jari panjang ditambah ibu jari yang lebih kecil dan memiliki lima jari kaki. Siamang dapat menggunakan jari-jari mereka dengan baik kecuali ibu jari yang berukuran lebih kecil.

(Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Siamang>)

4. Kosmetika Rias Karakter

a. Susu pembersih

Menurut Adiyanto dan Aju Isni Karim, Susu pembersih digunakan untuk membersihkan kotoran yang menempel pada kulit wajah. Membersihkan wajah merupakan perawatan dasar kulit yang harus dilakukan setiap hari. Pilih susu pembersih yang tidak terlalu banyak mengandung pewangi (*fragrance*).

b. Penyegar

Penyegar digunakan untuk meringkas pori-pori, mengangkat kotoran yang masih tertinggal dikulit wajah, mengurangi kadar minyak dan menyegarkan kulit.

c. Pelembab

Pelembab digunakan sebelum wajah mulai di *make up*. Pelembab berguna untuk melindungi wajah dari *make up* yang akan digunakan.

d. Pensil Alis

Pensil alis digunakan untuk membuat pola pada wajah.

e. *Foundation*

Menurut Adiyanto dan Aju Isni Karim, Alas bedak berfungsi untuk memberikan efek halus pada kulit wajah. Alas bedak terdiri dalam beberapa bentuk, yaitu bentuk *krim* (pada *tube*), *stick*, *compact* (padat) dan *cair*. *Foundation* dapat diaplikasikan dengan bantuan jemari ataupun *spons*. Fungsi lain dari *foundation* ialah sebagai *shading* dan *tint* pada beberapa bagian wajah yang kurang sempurna.

Menurut Richard Corson dan James Glavan, “*Since a skin coloring that looks normal and healthy off stage may look pale and washed out under stage lights, some additional color may be needed*”. (Sejak warna kulit terlihat normal dan sehat dipanggung mungkin terlihat kurang baik jika dibawah sinar lampu panggung, maka pemilihan warna mungkin dibutuhkan). *Foundation* berbentuk *stick* memiliki kandungan minyak yang sedikit, sehingga jika dipergunakan kulit tidak akan mengkilat. Aplikasi *stick foundation* menggunakan *sponge*. *Stick foundation* akan cocok digunakan untuk *make up* panggung karena tahan lama dan tidak mengkilat.

f. Bedak tabur

Menurut Adiyanto dan Aju Isnı Karim, bedak tabur disebut juga loose powder. Bedak tabur diaplikasikan pada kulit wajah setelah penggunaan *foundation*. Fungsi bedak tabur adalah menyatukan *foundation* dan *concealer* dengan kulit, sehingga pori-pori kulit tampak lebih kecil dan kosmetik bertahan lebih lama.

g. *Face painting*

Digunakan untuk merias wajah sesuai karakter yang diinginkan. Face painting memiliki beragam warna yang dapat diaplikasikan pada wajah, seperti: merah, hijau, kuning, hitam, biru dan putih.

h. *Eye shadow*

Eye shadow digunakan untuk memberi warna pada kelopak mata tetapi juga dapat digunakan untuk memberi warna pada bagian wajah lainnya. Pemulas mata dibagi menjadi dua jenis, yaitu: *pearly shades* adalah pemulas mata yang mengandung *shimmer* dan *matt shades* adalah kosmetik pemulas mata yang tidak mengandung *shimmer*, *shimmer* merupakan warna yang mengkilat jika digunakan.

C. Penataan Rambut

Menurut Kusumadewi (2003: 19) Rambut selalu dipandang sebagai pusat kejayaan, kekuatan dan kesuburan pemiliknya. Terbukti dari perlakuan-perlakuan khusus yang dilakukan banyak orang agar rambutnya tetap terlihat rapi, sehat dan wangi. Ratu Mesir Berenice II (273-221 SM) terkenal dengan keindahan rambutnya. Para Ratu rajin merawat dan menata rambutnya dengan

kosmetik-kosmetik yang berasal dari alam untuk mempertahankan keindahan rambutnya. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa penyesiran, penyanggulan dan penempatan berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai suatu keseluruhan.

Perkembangan kosmetik pratata dimulai dari Mesir Kuno. Di zaman Mesir Purba, menata wig dilakukan dengan menggulung wig, melapisinya dengan tanah liat basah atau biji-bijian yang ditumbuk dan diberi air. Ikal wig akan mampu bertahan lebih lama. Setiap aktivitas akan menghasilkan karya yang baik apabila dimulai dengan membuat perencanaan/desain yang mencakup nilai estetika keserasian dan keseimbangan, untuk itu pembuatan disain penataan rambut sangat diperlukan agar hasilnya sesuai dengan yang diharapkan.

Membuat disain penataan yang sesuai untuk suatu karakter terlebih dahulu perias melakukan pemahaman tentang berbagai hal yang mempengaruhi bentuk penataan. Adapun hal-hal yang harus dipertimbangkan sebelum membuat disain penataan rambut pria adalah sebagai berikut:

1. Faktor yang mempengaruhi penataan

Penataan rambut akan digunakan dalam kesempatan-kesempatan tertentu, maka harus disesuaikan.

2. Pola penataan

Dalam menciptakan disain penataan rambut pendek dipilih pola penataan yang sesuai dengan karakter orang itu sendiri atau peran yang akan ditampilkan.

3. Alat dan kosmetika

Sebelum melaksanakan penataan, perlu dipersiapkan terlebih dahulu alat dan bahan yang diperlukan untuk penataan rambut. Adapun alat dan kosmetiknya adalah sebagai berikut:

a. Alat

Sisir besar diperlukan untuk menyisir dan merapikan rambut dari kekusutan.

b. Kosmetik

Hair spray merupakan kosmetika yang berfungsi untuk mempertahankan bentuk penataan yang dibuat. Ada beberapa jenis *hairspray* yang tersedia, namun pemanfaatannya dapat disesuaikan dengan jenis rambut model.

D. Pagelaran Dramatari

1. Alur Cerita Ramayana

Tarian Indonesia mencerminkan kekayaan dan keanekaragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki berbagai tarian khasnya sendiri; Di Indonesia terdapat lebih dari 3000 tarian asli Indonesia. Tradisi kuno tarian dan drama dilestarikan di berbagai sanggar dan sekolah seni tari yang dilindungi oleh pihak keraton atau akademi seni yang dijalankan pemerintah. Seni tari di Indonesia dapat digolongkan ke dalam berbagai kategori. Dalam kategori sejarah, dibagi menjadi tiga era: era kesukuan prasejarah, era Hindu-Buddha, dan era Islam. Berdasarkan pelindung dan pendukungnya, terbagi dalam dua

kelompok, tari keraton (tari istana) yang didukung kaum bangsawan, dan tari rakyat yang tumbuh dari rakyat kebanyakan.

(http://id.wikipedia.org/wiki/Tarian_Indonesia)

Berdasarkan tradisinya, tarian Indonesia dibagi dalam dua kelompok; tari tradisional dan tari kontemporer. Berdasarkan kegunaannya tari dibedakan menjadi 3 yaitu tari upacara, tari hiburan, dan tari tontonan. Pementasan Ramayana Prambanan dikemas dalam bentuk sendratari. Sendratari merupakan salah satu bentuk dari tarian pertunjukan yang hanya menggunakan gerakan-gerakan tari yang dapat menceritakan suatu adegan ataupun watak tokoh. Prinsip pertunjukan sendratari sangat berbeda dengan pertunjukan dramatari. Dramatari ialah suatu tarian pertunjukan yang menggunakan gerakan-gerakan tari serta dialog antar penari untuk mempermudah penyampaian makna tari kepada para penonton.

Menurut Endar Wismulyani (2007: 15) Berdasarkan keterangan yang didapat, diperoleh keterangan bahwa Raja Sanjaya adalah pendiri kerajaan Mataram dari Dinasti Sanjaya. Raja Sanjaya dikenal sebagai pemeluk agama Hindu. Pada saat itu banyak candi-candi bercorak Hindu mulai dibangun, hingga Raja Sanjaya meninggal dan diteruskan oleh Raja Tulodong. Candi Prambanan didirikan oleh Raja Tulodong pada tahun 910 Masehi. Candi Prambanan merupakan kompleks candi Hindu terbesar di Asia Tenggara dan memiliki relief kisah Ramayana pada salah satu candi.

Di Indonesia cerita Ramayana memiliki berbagai versi, selain cerita Ramayana Jawa Kuno dan Hikayat Seri Rama, terdapat pula Serat Rama, Uttara Rama, Uttara Kanda Jawa, Cerita Rama, Serat Kanda, Rama Keling. Sedangkan Hikayat Seri Rama sendiri masih dibagi dalam berbagai versi berbeda. Banyaknya versi cerita Ramayana membuat para peneliti untuk menelusuri kisah Ramayana yang benar dan sesuai dengan bangsa Indonesia. Versi Walmiki yang dianggap sebagai versi yang baku. Versi Walmiki di gunakan sebagai dasar pertunjukan Tari Ramayana di Yogyakarta dan Bali.

Kisah perjuangan Rama dan Shinta. Kisah yang penuh diwarnai oleh kesetiaan, kasih sayang, tanggung jawab dan ketaatan. Kisah ini bermula pada sayembara yang diadakan oleh Raja Janaka untuk merebutkan putrinya yang bernama Shinta. Rama Wijaya memenangkan sayembara tersebut dan akhirnya Janaka menyerahkan Shinta kepada Rama dan Shinta dibawa pulang ke Kerajaan Rama yaitu Kerajaan Ayodya.

Tidak lama kemudian Rama diasingkan oleh kerajaan karena adanya perjanjian antara Dasarata (ayah Rama) dan permaisurinya. Tibalah Rama, Shinta dan Laksmana di hutan Dadakan. Dalam perjalanan Rama bertemu dengan Sarpokenoko, yaitu raksasa wanita adik dari Rahwana, raja Alengka. Oleh Lasmana, Sarpokenoko dipotong telinga dan hidungnya. Sarpokenoko yang marah mengadu kepada Rahwana. Sarpokenoko juga menceritakan kecantikan yang luar biasa yang dimiliki

oleh Shinta. Terbujuk oleh cerita adiknya Rahwana berangkat mencari Rama dan Shinta dengan dikawal oleh Marica (seorang ahli sihir).

Marica berubah menjadi seorang Kijang Kencana, dengan berbagai ulah mencoba menarik perhatian Shinta. Shinta yang terpicu, meminta Rama untuk menangkapnya. Sebelum Rama berangkat berburu, Rama berpesan kepada Lasmana untuk menjaga Shinta. Saat Rama berburu tiba-tiba terdengar teriakan Rama. Shinta yang cemas menyuruh Lasmana untuk menyusul Rama. Setelah Lasmana pergi maka Rahwana yang menyamar sebagai seorang pendeta menculik Shinta.

Shinta dilarikan Rahwana lewat udara, diperjalanan teriakan dan tangisan Shinta terdengar oleh burung Jatayu. Terjadilah pertempuran antara Rahwana dan Jatayu, tetapi Jatayu kalah dan jatuh kebumi. Rama dan Lasmana bingung mencari Shinta, akhirnya mereka bertemu dengan Jatayu dan mendapatkan petunjuk. Ditengah perjalanan mencari Shinta mereka bertemu seorang raksasa yang tidak berkepala karena kutukan dewa. Rama berhasil menolongnya terbebas dari kutukan. Sebagai tanda terimakasih, Rama dapat petunjuk agar bersekutu dengan Sugriwa, untuk menyelamatkan Shinta.

Menurut Sunardjo Haditjaroko, Sugriwa merupakan seorang ksatria kera yang berasal dari Goa Kiskenda. Sugriwa sebenarnya ialah raja kera, tetapi karena perselisihannya dengan Subali (saudara kembar Sugriwa), ia diusir dari kerajaan. Sugriwa berniat untuk merebut kembali kerajaan serta istrinya yang telah lama direbut Subali dengan

memanfaatkan bantuan dari Rama. *'Sugriwa having reached the borders of Guakiskenda without incident, they rested there for a few hours to gather all their strength for the impending battle'*. (Sugriwa telah mencapai perbatasan Guakiskenda tanpa insiden, mereka beristirahat di sana selama beberapa jam untuk mengumpulkan seluruh kekuatan mereka untuk pertempuran yang akan datang).

Persamaan nasib mengikat Rama dan Sugriwa untuk bersahabat dan bekerjasama. Dengan bantuan Rama, dalam suatu perang tanding Sugriwa berhasil membunuh Subali. Sejak itu Sugriwa kembali menjadi raja Kiskenda dan Anggada (putra Subali) diangkat sebagai putra mahkota. Sugriwa mempunyai panglima perang yang sakti bernama Hanuman. Rama dan Sugriwa menugaskan Hanuman untuk mencari keberadaan Shinta, diawal oleh Anggada dan pasukan kera. Hingga Hanuman tiba di pinggir laut, laut itu yang memisahkan antara mereka dan Kerajaan Alangka.

Hanuman bisa masuk di Kerajaan Alangka dan bertemu dengan Shinta di Taman Argosoka. Hanoman sengaja merusak taman Argosoka. Para raksasa lalu menangkapnya dan membakar ekornya. Dengan ekor yang terbakar Hanuman meloncat-loncat dari atap satu rumah ke rumah yang lain, akibatnya rumah-rumah di Kerajaan Alangka terbakar. Rama beserta Sugriwa dan pasukan kera berangkat untuk membendung samudra sebagai jalan menuju Alangka. Selesai membendung, datanglah Hanuman melaporkan tentang keadaan serta kekuatan tentara Alangka. Bala tentara

sedang berjaga-jaga ditepi batas kerajaan, tiba-tiba diserang prajurit kera, maka terjadialah perang yang sangat ramai. Kumbakarna bertindak sebagai senopati menghadapi Lasmana, Indrajid melawan Sugriwa. Dalam perang tersebut Kumbakarna dan Indrajid gugur. Rahwana gugur terkena panah pusaka Rama Wijaya.

Setelah Rahwana mati, dengan diantar Sugriwa, Shinta menghadap Rama. Tetapi Rama menolak karena menganggap Shinta telah ternoda selama berada di Alangka. Maka Rama minta bukti kepada Shinta untuk membuktikan kesuciannya, dengan rela Shinta membakar diri. Karena kebenaran kesucian Shinta, maka Dewi Api menolongnya, selamat dari api. Setelah terbukti kesuciannya, Rama menerima kembali Shinta dengan perasaan haru dan bahagia.



Gambar 4: Wayang Kulit Tokoh Sugriwa
(Sumber: Sunardjo Haditjaroko)

Sugriwa merupakan raja kera dari Goa Kiskenda yang memiliki watak protagonis, ksatria, setia, agresif dan penuh nafsu. Protagonis dapat terlihat dari sifat Sugriwa yang selalu mengalah terhadap saudara kembarnya. Ksatria merupakan salah satu sifat keutamaan seorang manusia untuk berani berjuang demi kebenaran dan keadilan. Setia ialah sifat yang ditunjukkan Sugriwa semasa hidupnya untuk menantikan kembali istri dan setia menemani Rama untuk merebut Shinta. Agresif dan penuh nafsu merupakan watak dari seekor kera yang selalu berjuang keras untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan dengan berbagai cara.

Sugriwa menjadi teman Rama Wijaya setelah pertemuannya di dalam hutan. Kesamaan nasib membuat Sugriwa dan Rama untuk saling membantu merebut kembali istri mereka yang telah diculik. Sugriwa setia mendampingi Rama untuk meruntuhkan kerajaan Alengka hingga Rama dapat bersatu kembali dengan Shinta.

2. Tata Panggung

Menurut Heru Subagiyo, Panggung ialah tempat pertunjukan dengan pertunjukan kesenian yang menggunakan manusia (pemeran) sebagai media utama. Dalam hal ini misalnya pertunjukan tari, teater tradisional (ketoprak, ludruk, lenong, longser, randai makyong, mendu, mamanda, arja dan lain sebagainya), sandiwara atau drama nontradisi baik sandiwara baru maupun teater kontemporer. Panggung dapat dibagi menjadi 5 macam, yaitu panggung panggung prosenium, panggung

portable, panggung arena, panggung terbuka atau lebih dikenal dengan sebutan *open air stage* dan panggung kereta.

- a. Panggung prosenium merupakan panggung yang memiliki batasan daerah pemeranan dengan penonton. Arah dari panggung ini hanya satu jurusan yaitu kearah penonton saja, agar pandangan penonton lebih terpusat kearah pertunjukan. Para pemeran diatas panggung juga agar lebih jelas dan memusatkan perhatian penonton. Dalam kesadaran itulah maka keadaan pentas prosenium harus dapat memenuhi fungsi melayani pertunjukan dengan sebaik-baiknya.
- b. Panggung arena merupakan bentuk panggung yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk-bentuk panggung yang lainnya. Panggung ini dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung asal dapat dipergunakan secara memadai. Kursi-kursi penonton diatur sedemikian rupa sehingga tempat panggung berada di tengah dan antara deretan kursi ada lorong untuk masuk dan keluar pemain atau penari menurut kebutuhan pertunjukan tersebut.
- c. Panggung terbuka sebetulnya lahir dan dibuat di daerah atau tempat terbuka. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan di tempat terbuka. Pentas dapat dibuat di beranda rumah, teras sebuah gedung dengan penonton berada di halaman, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada di bagian bawah tempat tersebut. Panggung terbuka permanen (*open air*

stage) yang cukup populer di Indonesia antara lain adalah panggung terbuka di Candi Prambanan.

- d. Panggung kereta disebut juga dengan panggung keliling dan digunakan untuk mempertunjukkan karya-karya teater dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan panggung yang dibuat di atas kereta.

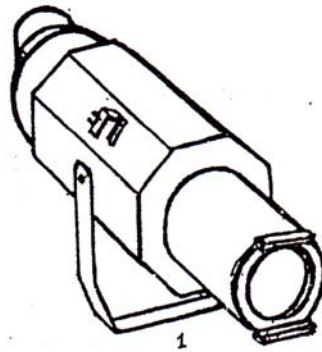
(<http://teaterku.wordpress.com/2010/03/24/tata-panggung/>)

3. Tata Lampu

Menurut Vincen J-R Kehoen (1992: 42) Lighting digunakan untuk memberikan efek tertentu pada suatu pertunjukan. Bentuk dan jenis lampu yang bisa digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan penari. Setiap bentuk dan jenis lampu mempunyai kesan serta sifat yang berbeda. Bentuk dan sifat lampu membantu memperkuat karakter penari sehingga memunculkan kesan indah pada penonton.

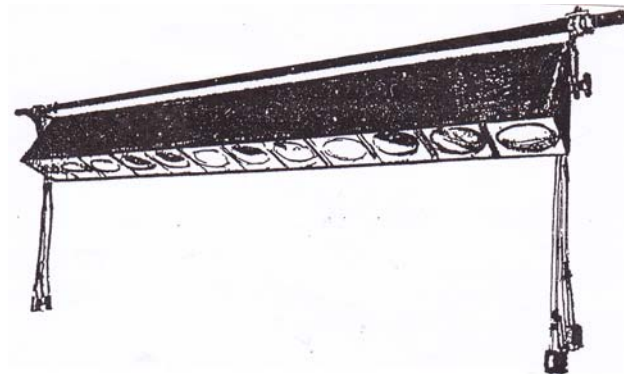
Warna cahaya saling tergantung satu sama lainnya untuk menciptakan suatu efek. Warna dasar cahaya lampu ada 3 yaitu *red*, *green*, *blue*. Dengan intensitas tertentu maka akan memperkuat tampilan suatu kejadian atau dekade tertentu. Lampu yang digunakan dalam Ramayana Prambanan ada 3:

- a. Lampu *Spot/ Follow*, lampu yang mengikut gerak penari. Dapat menggunakan *filter* yang berwarna merah, hijau atau biru.



Gambar 5: Lampu *Follow* atau *Spot*.
(Sumber: Pramana Padmodarmaya, 1998: 180)

- b. Lampu *strip*, lampu yang berada di panggung utama bagian atas. Mempunyai warna netral, *red*, *green*, *blue*.



Gambar 6: Lampu *Strip*.
(Sumber: Pramana Padmodarmaya, 1998: 178)

- c. *Foot lamp*, lampu yang berguna untuk pencahayaan pada bagian kaki. Mempunyai warna netral, *red*, *green*.
- 1) Warna merah mempunyai intensitas tertinggi, dan warna biru memiliki intensitas paling rendah.

- 2) Warna netral selalu dipakai kecuali pada saat sedih atau berduka.
- 3) Jika pencahayaan terlalu banyak maka akan berpengaruh pada kamera foto (hasil gambar akan pecah)

Menurut Vincen J-R Kehoen (1992: 42) Warna *lighting* sangat beragam. Jika warna merah pada *lighting* bertemu warna merah pada *make up* atau riasan maka riasan akan terlihat gelap. Warna gelap yang terjadi karena pertemuan warna merah dengan warna merah akan dapat diimbangi dengan memberikan pancaran cahaya lampu general berwarna netral, sehingga riasan akan tampak lebih sempurna dimata penonton.

Warna biru merupakan warna yang melambangkan ketenangan. Warna merah digunakan untuk memperkuat watak yang agresif, semangat dalam perang. Bukan hanya warna biru yang digunakan melainkan dikombinasikan dengan warna merah ataupun netral dengan intensitas rendah. Jika warna lampu merah dengan intensitas tinggi bertemu dengan warna biru intensitas tinggi dan *make up* dominan merah maka akan terlihat gelap pada *make up*. Jika lampu warna kuning dan *make up* dominan merah maka akan menghasilkan warna magenta. Harmoni warna pada *lighting*, *wardrobe*, dan *make up* akan memanjakan mata penonton.

4. Susunan Kepanitiaan Dalam Pagelaran

Audience atau penonton yang akan menjadi sasaran target *The Futuristic of Ramayana* ialah para generasi muda. Para generasi muda zaman sekarang lebih tertarik dengan hal-hal yang baru dan teknologi yang tinggi. Hal ini merupakan faktor utama yang menyebabkan budaya Indonesia terlupakan oleh masyarakat dan diingikan oleh Negara asing (www.budaya-indonesia.org). Faktor tersebut yang membuat landasan untuk mencoba mengembangkan Sendratari Ramayana menjadi Dramatari Ramayana yang *modern*. Perlu adanya orang-orang yang berniat mewujudkan gagasan tsb.

Adanya wadah atau organisasi khusus untuk mencoba pengembangan Sendratari Ramayana menjadi Dramatari yang *modern* serta mengikuti zaman. Perlu dibentuk suatu manajemen yang mempunyai potensi yang berkaitan dengan pertunjukan Ramayana. Manajemen suatu pentas adalah suatu bentuk susunan kepanitiaan yang dibuat untuk kesuksesan suatu pentas. Didalam kepanitiaan terdapat target-target yang harus dicapai tepat waktu untuk kelancaran pentas itu sendiri. Susunan kepanitiaan lengkap meliputi:

a. Penanggung jawab

Seorang penanggung jawab merupakan seseorang yang dianggap memiliki pengalaman yang cukup dalam bidang organisasi. Seorang penanggung jawab disebut juga sebagai penasehat, sehingga penanggung jawab harus mempunyai pengetahuan yang cukup luas

dalam bidang organisasi serta pagelaran yang akan dipentaskan, dapat memberikan saran yang dibutuhkan untuk menunjang kesuksesan suatu pagelaran.

b. Ketua

Ketua panitia mempunyai tugas untuk memantau perkembangan kinerja kerja para anggotanya. Sebagai ketua yang baik wajib untuk memuntun anggotanya dan dapat memberikan motivasi untuk mensukseskan pagelaran yang akan dipentaskan serta bertanggung jawab atas kelancaran pagelaran.

c. Sekretaris

Sekretaris bertugas untuk mencatat segala agenda rapat dan kegiatan yang dilaksanakan untuk terwujudnya pagelaran yang akan dipentaskan. Sekretaris juga berkewenangan untuk mengeluarkan surat-surat demi kelancaran pagelaran.

d. Bendahara

Bendahara bertugas untuk mengurus dan mengawasi keluar serta masuknya uang.

e. Seksi-seksi:

1) Perlengkapan dan Dokumentasi

Sie PDD mempunyai tugas untuk mengatur segala keperluan yang dibutuhkan dalam pagelaran yang akan dipentaskan. Berkewenangan untuk menentukan panggung, *lighting*, kursi tamu dan *property* yang akan digunakan.

2) Humas

Humas bertugas untuk mengadakan sosialisasi kepada masyarakat luas tentang pagelaran yang akan dipentaskan, membuat *booklet*, serta menjadi jalan untuk berkomunikasi antara pihak luar kepada pihak panitia pagelaran.

3) Konsumsi

Sie konsumsi mempunyai tugas untuk mengatur dan menata konsumsi pada saat pagelaran berlangsung dan pada saat adanya kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk kesuksesan pagelaran (latihan tari).

4) Sponsor

Bertugas untuk mencari dana untuk menunjang kesuksesan pagelaran.

5) Keamanan

Sie keamanan mempunyai tanggung jawab untuk mengawasi kelancaran pagelaran yang akan dipentaskan.

6) Kebersihan

Sie kebersihan mempunyai tugas untuk menjaga kebersihan diwaktu pagelaran berlangsung ataupun gladi resik.

Semua anggota dan ketua harus melaksanakan tugasnya sesuai dengan kedudukannya. Ketua panitia mengkoordinir semua anggota panitia agar dapat bekerja sesuai rencana dan target yang telah dibuat. selama menjalankan tugas, semua anggota harus selalu koordinasi

juga dengan ketua panitia. Panitia juga bertugas untuk memilih dan menentukan bentuk pagelaran yang akan di pementasan. Arahan ketua sie tetap harus mengacu pada tujuan pagelaran tsb.

BAB III

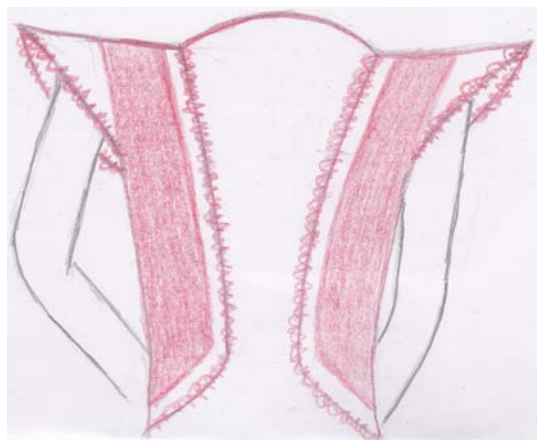
KONSEP RANCANGAN

A. Konsep Rancangan Kostum Sugriwa

1. Konsep Rancangan Kostum Tokoh Sugriwa

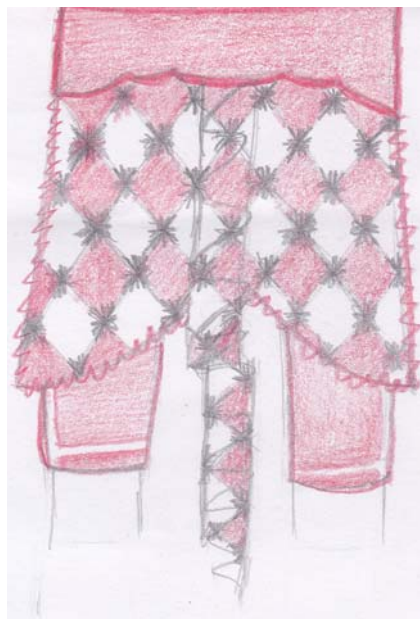
Sugriwa yang protagonis, ksatria, dinamis, agresif dan gagah. Sugriwa adalah raja kera yang berwujud wanara atau kera, sehingga Sugriwa mempunyai tubuh yang didominasi bulu pada sekujur tubuhnya. Sugriwa hidup di goa yang seluruh penghuninya ialah para kera. Sebagai raja kera, Sugriwa menggunakan kostum yang sederhana untuk menunjukkan kehidupan di goa.

Warna yang digunakan pada kostum Sugriwa ialah dominan merah. Warna merah melambangkan keberanian, semangat, nafsu dan agresif. Sehingga warna merah bisa mewakili karakter Sugriwa sebagai seekor kera. Pada bagian lengan berbentuk runcing berwarna silver, menunjukkan kegagahan serta menguatkan kostum *futuristic*.



Gambar 7: Rancangan Kostum Atasan Tokoh Sugriwa.
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

Pada bawahan kostum tokoh Sugriwa menggunakan kain kotak-kotak berwarna merah dan putih, corak dan warna diambil dari kisah Sugriwa dan Subali yang sedang perang melawan Mahesasura. Saat Subali perang didalam goa tiba-tiba keluarlah darah merah dan putih. Pada bagian baju dan kain kotak-kotak bawahan kostum Sugriwa memiliki bentuk lengkung untuk menunjukan watak Sugriwa yang lembut. Pada kostum Sugriwa juga diberikan ornamen bulu-bulu lembut dan bahan utama kostum Sugriwa terbuat dari kain bulu. Kostum Sugriwa juga mempunyai ekor panjang yang terbuat dari kain bulu. Dominan bulu yang ada pada kostum Sugriwa memperkuat karakter Sugriwa sebagai kera.



Gambar 8. Rancangan Kostum Bawahan Tokoh Sugriwa.
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

2. *Accessories* Kostum Tokoh Sugriwa

Karakter Sugriwa sebagai raja kera dari Goa kiskenda dapat dilihat dari kostum yang dikenakan serta *accessories* yang dipakai.

Kostum tokoh Sugriwa terdiri dari:

1. Atasan yang berupa rompi.
2. Celana bulu warna merah
3. Bawahan berupa kain kotak merah dan putih

Perlengkapan dan *accessories* yang digunakan untuk menyempurnakan tokoh Sugriwa yaitu:

1. Epek timang warna silver
2. Kelat bahu
3. Begel atau gelang kaki
4. Deker bulu pada kaki
5. Deker bulu pada tangan

B. Konsep Rancangan Tata Rias Karakter Tokoh Sugriwa

1. Konsep Rancangan Keseluruhan Tata Rias Karakter Tokoh Sugriwa

Rias wajah yang akan digunakan tokoh Sugriwa dalam dramatari Ramayana ialah rias wajah karakter. Rias karakter diterapkan pada tokoh Sugriwa karena rias karakter mempunyai tujuan untuk memperkuat suatu watak atau karakter yang akan dibentuk. Tokoh Sugriwa yang berwujud kera tetapi mempunyai watak protagonis.

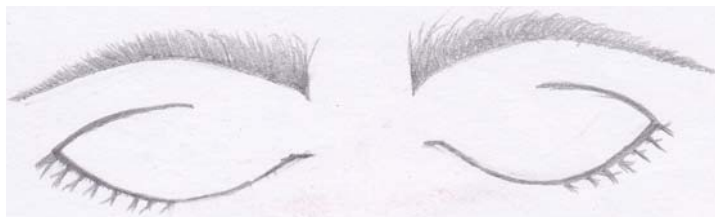
Watak protagonis pada tokoh Sugriwa bisa ditonjolkan dengan bentuk alis pria gagah luruh. Pada tokoh Subali yang mempunyai watak antagonis bentuk alis akan dibuat menjangan ranggah. Pada riasan mata dibuat menurun, sesuai dengan garis-garis anatomi wajah. Riasan dibuat menurut anatomi wajah kera yang memiliki bulu pada wajah dan wajah yang sempit. Garis senyum dibuat lebih tegas. Hidung disamarkan, dibentuk kecil sesuai hidung kera. Bentuk bibir dibuat senyum keatas untuk menunjukkan sifat protagonist tokoh Sugriwa.



Gambar 9: Rancangan Tata Rias Karakter Tokoh Sugriwa.
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

a. Rancangan Alis

Bentuk alis pria gagah luruh digunakan untuk memperkuat watak Sugriwa sebagai ksatria yang baik hati dan bersifat protagonist.



Gambar 10: Rancangan Alis tokoh Sugriwa
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

b. Rancangan *Make Up* pada Mata

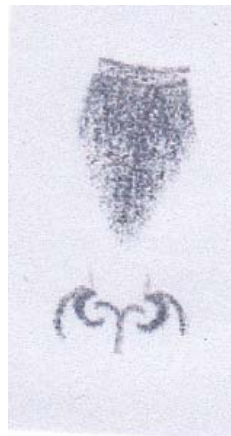
Bentuk mata dibuat sesuai dengan bentuk mata kera pada umumnya yaitu sedikit terlihat menurun. Sehingga perlu adanya garis-garis yang menunjukkan anatomi kera.



Gambar 11: Rancangan *Make up* pada Mata Tokoh Sugriwa
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

c. Rancangan Bentuk Hidung

Bentuk hidung dibuat pesek atau tenggelam pada bagian pangkal hidung. Hidung disesuaikan dengan bentuk hidung kera pada umumnya.



Gambar 12: Rancangan Bentuk Hidung Tokoh Sugriwa
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

d. Rancangan Bentuk Mulut

Bentuk mulut terlihat lebih menonjol untuk menyesuaikan wujud kera aslinya.



Gambar 13: Rancangan Bentuk Mulut Tokoh Sugriwa
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

2. Diagnosa dan Koreksi Wajah

Berdasarkan rancangan rias karakter yang akan digunakan, maka untuk memperoleh hasil yang baik pada rias wajah penari dilakukan diagnose wajah yang meliputi:

- a. Memiliki jenis kulit berminyak.
- b. Memiliki warna kulit sawo matang.
- c. Memiliki bentuk wajah oval.



Gambar 14: Bentuk Wajah Model
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

- d. Memiliki bentuk mata menurun.

Bentuk mata seekor kera adalah menurun, sehingga tidak perlu banyak merubah bentuk mata model. Mata model hanya perlu dibingkai dengan *eye liner* yang tegas sesuai bentuk mata model yang menurun.



Gambar 15: Bentuk Mata Model Menurun.
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

- e. Memiliki bentuk alis tebal.

Bentuk alis yang tebal perlu ditutup dengan foundation untuk menyamarkan alis, sehingga alis terlihat natural seperti pada anatomi kera.



Gambar 16: Korektif Alis Tebal.
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

- f. Memiliki bentuk hidung besar.

Seekor kera memiliki bentuk hidung yang pesek, sehingga perlu adanya korektif *make up* pada pangkal hidung. Pada pangkal hidung di beri warna yang gelap dan pada ujung hidung diberi warna terang menggunakan *eyeshadow*.



Gambar 17: Korektif Hidung Besar Menjadi Pesek.
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

- g. Memiliki bentuk bibir besar.

Kera memiliki bentuk bibir yang tipis dan melebar serta menurun, sehingga bentuk bibir model yang besar dan tebal perlu adanya korektif *make up* pada bagian bibir atas. Bibir bagian atas disamarkan dengan menggunakan *foundation* serta garis vertikal dari bawah hidung diperpanjang hingga permukaan atas bibir.

Bibir bagian bawah menggunakan lipstick berwarna merah, menunjukkan tokoh Sugriwa sebagai raja kera yang mempunyai kuasa dan memerintah seluruh pasukan kera.



Gambar 18: Korektif Bibir.
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

3. Konsep Rancangan Alat, Bahan dan Kosmetik *Make up* pada Tokoh Sugriwa

a. Alat untuk Rias Wajah Karakter Tokoh Sugriwa

- 1) Kuas *eye shadow*: untuk mengaplikasikan kosmetik pada wajah
- 2) Kuas *lipstick*: untuk mengaplikasikan *lipstick* pada bibir.

b. Bahan dan Lenan

- 1) Kapas
- 2) *Tissue*
- 3) *Catton bud*
- 4) *Sponge foundation*
- 5) *Powder puff*

c. Kosmetik

- 1) Susu pembersih “SA”

Susu pembersih yang mengandung ekstrak jeruk nipis.

- 2) Penyegar “SA”

Penyegar yang mengandung ekstrak jeruk nipis.

3) Pelembab “SA”

Pelembab yang mengandung ekstrak jeruk nipis.

4) *Pensil alis “VV”*

Pensil alis warna hitam dan coklat.

5) *Stick Foundation “CR- no.5”*

6) Bedak tabur “MO-peach”

7) *Face painting “L”*

Warna yang digunakan: merah dan putih

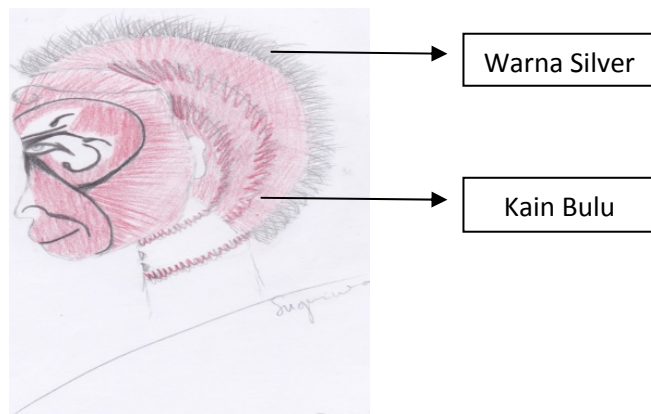
8) *Eye shadow “LT”*

Warna yang digunakan: coklat tua dan silver

C. Konsep Racangan Penataan Rambut Tokoh Sugriwa

1. Rancangan Penataan Rambut Tokoh Sugriwa

Sugriwa mempunyai sifat agresif dan dinamis, sehingga tatanan rambut dibuat dinamis. Rambut akan ditutup dengan penutup kepala yang terbuat dari bulu-bulu halus yang sama dengan bahan kostum. Bahan kain bulu akan dijahit dengan ornament bulu warna merah dan ditengahnya diberi warna silver. Warna perak pada puncak kepala menunjukkan bahwa Sugriwa sebagai raja kera dan terkesan lebih modern.



Gambar 19: Rancangan Tata Rambut Tokoh Sugriwa dari Samping
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

2. Rancang Alat dan Kosmetik yang Penataan Rambut Tokoh Sugriwa

a. Alat

Sisir besar: untuk merapikan rambut model

b. Kosmetik

Hair spray "BQ", untuk mempertahankan bentuk penataan yang dibuat. Ada beberapa jenis *hairspray* yang tersedia, namun pemanfaatannya dapat disesuaikan dengan jenis rambut model.

D. Konsep Rancangan Pagelaran

Sendratari Ramayana Prambanan merupakan salah satu budaya Indonesia yang mulai ditinggalkan oleh penonton. Sedikit niat kaum muda zaman sekarang untuk melihat pertunjukan yang masih berbau tradisional klasik. Pada hal sendratari Ramayana Prambanan merupakan salah satu tontonan yang menarik turis asing datang ke Daerah Istimewa Yogyakarta. Oleh sebab itu dikembangkan gagasan untuk mencoba sendratari Ramayana Prambanan dikemas menjadi dramatari yang dinamis dengan unsur modern untuk menarik anak-anak generasi penerus bangsa.

Kisah Ramayana yang klasik dan monoton akan diubah menjadi sesuatu yang berbeda dan menarik perhatian halayak ramai. Pengembangan ini bisa dilihat dari setiap tampilan tokoh didalam cerita, yang terdiri dari kostum, *make up* dan tata rambut. Selain itu juga pengembangan juga dilakukan pada panggung, *background*, *property* dan musik iringan. Semua akan dikemas menjadi tontonan yang segar sesuai dengan perkembangan zaman dan diubah menjadi sebuah dramatari yang diberi judul *The Futuristic of Ramayana*.

Tokoh didalam sendratari Ramayana Prambanan akan dikembangkan penampilannya didalam pertunjukan dramatari *The Futuristic of Ramayana*. Tokoh Sugriwa yang berupa seekor ksatria kera yang sudah dewasa akan dimainkan oleh anak remaja berumur 15 tahun. Anak remaja lebih memiliki sikap aktif, agresif dan dinamis sesuai dengan watak Sugriwa sebagai seekor kera. Sugriwa merupakan raja kera dari Goa Kiskenda, penampilannya berbeda dengan para pasukan kera, tetapi Sugriwa memiliki saudara kembar yaitu Subali. Penampilan mereka sama, hanya watak mereka yang berbeda.

Sugriwa merupakan seekor raja kera yang mempunyai watak protagonis, sedangkan Subali memiliki watak antagonis. Karena kesamaan wujud mereka sehingga istri Sugriwa bersedia direbut oleh Subali. Hal ini membuat perselisihan di antara mereka. Kedua saudara kembar itu sebenarnya putra dari Dewa Surya. Mereka berwujud manusia pada umumnya tetapi mereka dikutuk karena keagresifan dan kemurkaan mereka. Sehingga mereka berubah menjadi seekor kera yang bertubuh manusia.

Pengembangan kostum Sugriwa yang disesuaikan dengan karakter Sugriwa sendiri. Warna dominan merah pada kostum dan *make up* akan menjadi salah satu ciri khas tokoh Sugriwa. Untuk memperkuat karakter kera maka akan ditambahkan ornamen bulu-bulu pada kostum, karena ini akan ditamplan alam tema *futuristic* maka nuansa modern serta warna silver akan dikombinasikan secara baik pada penampilan tokoh Sugriwa. Bukan tokoh saya yang dikembangkan melainkan suasana panggung serta iringan musik dibuat lebih modern dalam dramatari *The Futuristic of Ramayana*.

Tata panggung akan dibuat dengan nuansa *futuristic*. Pangung berbentuk persegi panjang. Ukuran panggung kira-kira 20x12m. Panggung dibuat seefisien mungkin sehingga tidak mengganggu gerak penari. *Background* dan *lighting* dibuat lebih terlihat dinamis dan nyata dengan menggunakan 3D. *Property* juga bernuansa silver, tembaga dan emas muda sesuai dengan tema *futuristic*. Untuk terbentuknya suatu pementasan maka perlu dibentuk suatu manajemen kepanitiaan.

Lighting yang digunakan menggunakan lampu spot serta lampu hyer untuk memperkuat adegan yang sedang berlangsung diatas panggung. Lampu spot digunakan dengan kombinasi *filter lamp* untuk menghasilkan warna lain, selain warna netral. *Filter lamp terdiri dari* warna hijau, merah dan biru. Lampu hyer terdiri dari warna merah, hijau, biru, dan emas.

Didalam suatu kepanitiaan dikenal adanya panitia inti, seksi-seksi khusus, dan panitia bayangan. Semua memiliki tugas dan kewajiban sendiri-sendiri. Pertanggung jawaban mereka akan dibuktikan pada kesuksesan

pentas. Kerja sama dengan pihak luar sangatlah penting. Kerjasama yang pertama dijalin dengan sanggar tari Bayu Badjra pimpinan bapak Joko. Kemudian disusul dengan kerja sama dalam bidang sponsor oleh kosmetik Rivera,dll

Semua panitia akan terbentuk dan berjalan harmonis demi kelancaran suatu pentas. Kerja sama dan kekompakan akan menjadi modal utama dalam suatu susunan kepanitiaan. Pentas berjalan dengan sempurna karena jerih payah orang-orang yang bergelut didalamnya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Pembahasan Kostum Pada Tokoh Sugriwa Dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic Of Ramayana*.

Hasil dari pengaplikasian kostum tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana* sesuai dengan disain yang telah dibuat. Kain bulu sebagai bahan dasar pembuatan kostum semakin memperkuat karakter Sugriwa sebagai seekor raja kera. Warna silver yang ada pada setiap detail kostum Sugriwa menambah kesan *futuristic* yang kuat.

1. Celana bulu

Celana yang berbahan kain bulu ini memiliki panjang dibawah lutut. Celana bulu merupakan bagian kostum yang utama untuk memperkuat karakter Sugriwa sebagai kera. Celana bulu dengan panjang dibawah lutut ini akan membantu gerak tari Sugriwa yang atraktif pada saat pementasan berlangsung.

2. Baju bulu yang berbentuk rompi.

Baju berbahan bulu ini dibuat dengan kombinasi kain berwarna silver. Warna merah menggambarkan sifat semangat dan agresif. Warna silver memperkuat tema *futuristic* yang telah diusung.

3. Kain kotak-kotak.

Kain motif kotak berwarna merah dan putih digunakan pada pinggang. Warna merah dan putih diambil dari cerita pertarungan antara Sugriwa dan Mahesasura.

4. Penutup kepala yang terbuat dari bulu berguna sebagai pengganti rambut.



Gambar 20: Hasil Kostum Tokoh Sugriwa Secara Keseluruhan.
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

**B. Hasil dan Pembahasan Tata Rias Pada Tokoh Sugriwa Dalam Pergelaran
Tata Rias *The Futuristic Of Ramayana*.**

Berdasarkan proses rancangan rias wajah dan test make up yang telah dilakukan, maka diperoleh rancangan rias wajah yang sesuai dengan karakter tokoh Sugriwa dan sumber ide serta kostum tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristik of Ramayana*.

Karakter Sugriwa yang berupa manusia kera, memiliki sifat protagonist terlihat dari guratan wajah yang terkesan menurun, seperti pada alis, bentuk mata dan bibir. Bentuk hidung yang kecil atau pesek akan memperkuat karakter Sugriwa sebagai kera. Bibir diberi *lipstick* warna merah, memberi kesan bahwa Sugriwa merupakan seorang pemimpin dan berkuasa atas pasukan kera. Warna merah menjadi warna yang sangat dominan pada riasan dan kostum tokoh Sugriwa, warna merah melambangkan sifat Sugriwa yang agresif, bersemangat, berani dan penuh nafsu.



Gambar 21: Hasil Riasan Tokoh Sugriwa Secara Keseluruhan.
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

C. Hasil dan Pembahasan Penataan Rambut Tokoh Sugriwa

Hasil dari penataan rambut tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana* sesuai dengan disain yang telah dibuat. Penataan rambut tetap dilakukan agar rambut asli tetap rapi meskipun telah menggunakan keep pengganti rambut. Keep rambut berbahan dasar kain bulu yang sangat serasi dengan kostum yang dipergunakan dan bulu warna silver menggambarkan *futuristic* pada tokoh Sugriwa. Keep rambut yang berasal dari bulu digunakan sebagai pengganti rambut asli.



Gambar 22: Hasil Penataan Rambut Tokoh Sugriwa Tampak Belakang.
(Sumber: Indah Rosiana Dewi, 2011)

D. Hasil dan Pembahasan Pagelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*.

Hasil dari Pagelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana* sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Pagelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana* merupakan pagelaran tunggal yang diadakan oleh mahasiswa Tata Rias, Fakultas Teknik UNY. Didalam pagelaran, banyak pihak luar yang ikut berpartisipasi didalamnya untuk menyemarakkan pagelaran itu sendiri.

Pagelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana* berupa pertunjukan dramatari yang berlangsung di gedung Auditorium UNY, pada tanggal 17 April 2011 pukul 13.00 wib. Sasaran penonto yang ditargetkan ialah para kaum muda. Kapasitas kursi yang tersedia yaitu 800 kursi, 95% kursi terisi penuh atau sekitar 760 kursi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pembuatan Proyek Akhir dan Pelaksanaan Rias Karakter dan Penataan Rambut Tokoh Sugriwa dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana* dapat disimpulkan bahwa:

1. Kostum tokoh Sugriwa menggambarkan karakter Sugriwa sebagai manusia berwujud kera. Kostum yang terbuat dari 75% bahan bulu warna merah semakin memperkuat tokoh Sugriwa. Warna dominan merah melambangkan keagresifan, nafsu dan semangat dari watak yang ingin di tonjolkan, warna silver digunakan untuk memperkuat kesan *futuristic* yang diusung.
2. Karakter Sugriwa yang berupa manusia kera, memiliki sifat protagonist terlihat dari guratan wajah yang terkesan menurun, seperti pada alis, bentuk mata dan bibir. Bentuk hidung yang kecil atau pesek akan memperkuat karakter Sugriwa sebagai kera. Bibir diberi *lipstick* warna merah, memberi kesan bahwa Sugriwa merupakan seorang pemimpin dan berkuasa atas pasukan kera. Warna merah menjadi warna yang sangat dominan pada riasan dan kostum tokoh Sugriwa, warna merah melambangkan sifat Sugriwa yang agresif, bersemangat, berani dan penuh nafsu.

3. Penataan rambut tetap dilakukan agar rambut asli tetap rapi meskipun telah menggunakan keep pengganti rambut. Keep rambut berbahan dasar kain bulu yang sangat serasi dengan kostum yang dipergunakan dan bulu warna silver menggambarkan *futuristic* pada tokoh Sugriwa. Keep rambut yang berasal dari bulu digunakan sebagai pengganti rambut asli.
4. Pagelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana* merupakan pagelaran tunggal yang diadakan oleh mahasiswa Tata Rias, Fakultas Teknik UNY. Didalam pagelaran, banyak pihak luar yang ikut berpartisipasi didalamnya untuk menyemarakkan pagelaran itu sendiri. Konsep *futuristic* yang diusung menjadikan patokan untuk kita menyesuaikan antara kostu, tata rias dan penataan rambut.

B. Saran

Setelah melakukan rias karakter Tokoh Sugriwa maka beberapa saran dari penulis antara lain:

1. Pembuatan kostum harus sesuai dengan tema yang diusung, agar tampilan keseluruhan dapat serasi dan harmoni.
2. Perlu adanya pemahaman yang mendalam dan analisa terhadap objek yang akan dibuat. Penguasaan tentang anatomi kera akan mempermudah dalam rias karakter dalam Pergelaran Tata Rias *The Futuristic of Ramayana*.
3. Penataan rambut disesuaikan dengan karakter dan harus memiliki konsep yang matang dengan memperhatikan setiap detail tampilan keseluruhan.
4. Koordinasi dan komunikasi yang baik antar mahasiswa dalam susunan kepanitiaan merupakan salah satu kesuksesan dalam terselenggaranya pertunjukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanto, Aju Isni Karim. *The Make Over*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Endar Wismulyani. 2007. *Kejayaan Bangsa di Zaman Kerajaan*. Klaten: Cempaka Putih.
- Kusumadewi. 2003. *Rambut Anda*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Moehkardi. 1994. *Sendratari Ramayana Prambanan Segi Seni Dan Sejarahnya*. Yogyakarta: PT. Wisata Taman Candi Borobudur, Prambanan Dan Ratu Boko
- _Minggu Legi 03 April 2011. *Totalitas Kesenimanan Basuki Supriyatman*. Kedaulatan Rakyat. Hal 11
- Pratama Padmodarmaya. 1988. *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Richard Corson, James Glavan. *Stage Make Up*. Ninth Edition
- Sri Supeni, Dkk. 2010. *Seni Budaya dan Seni Tari*. Klaten: Mahkota Klaten.
- Sunardjo Haditjaroko. *Ramayana Indonesia Wayang Show*. Djambatan
- Vincen j-r kehoe. 1992. *Teknin Make Up Profesional Untuk Artis Film, Televisi Dan Panggung*. MMTC
- _5 Mei 2011. *Kesenian Budaya Indonesia yang di Klaim Negara Lain*. www.imbalo.wordpress.com/2009/08/24/daftar-klaim-negara-lain-atas-budaya-indonesia/
- _5 Mei 2011. *Futuristic Make up*. <http://www.imbalo.taaz.com/beauty/extreme-looks/halloween-and-costume/futuristic-makeup-looks.html>
- _19 Mei 2011. *Anatomi Wajah Kera*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Siamang>
- _19 Mei 2011. *Fiosofi Warna*. <http://desaingratis.com/info/filosofi-warna/>
- _19 Mei 2011. *Unsur-unsur Desain*. <http://sunardipw.blogspot.com/2005/06/unsur-unsur-desain.html>
- _5 Juni 2011. *Krisis Wayang Orang*. <http://sosbud.kompasiana.com/2011/05/26/eksistensi-wayang-orang-di-tengah-urbanisme/>